

EL GRADO DE ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL PARA PREVENIR LA EXCLUSIÓN SOCIAL

Ana Isabel Ventura Lopes ¹
anaventura@ipg.pt

Pedro José Arrifano Tadeu ²
ptadeu@ipg.pt

Maria Rosário da Silva Santana ³
rosariosantana@ipg.pt

1, 2, 3 UDI - Unidade de Investigação para o
Desenvolvimento do Interior
Instituto Politécnico da Guarda
(PORTUGAL)

Resumen:

Como sabemos as profundas alterações sociais, económicas e culturais que têm ocorrido na nossa sociedade carecem de respostas individualizadas e ajustadas às necessidades mais prementes das diferentes comunidades e dos indivíduos que as constituem. No desenvolvimento das suas atividades, a Animação Sociocultural (ASC) procura articular as dimensões sociais, educativas e culturais. A ASC apresenta-se como uma área de formação cada vez mais importante na sociedade atual. Esta importância justifica-se, em larga medida, pelo seu campo de atuação: a valorização do indivíduo inserido na comunidade.

Assim o curso de ASC da Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto do Instituto Politécnico da Guarda (ESECD-IPG) estrutura-se de acordo com os diferentes âmbitos da ASC: Etário, Espacial e Temático, com o objetivo de dotar os nossos alunos de competências que lhes possibilitem desenvolver um trabalho ajustado ao público com o qual desenvolvem as suas atividades.

Palabras clave: Animação Sociocultural, Animação de Idosos, Animação Socioeducativa, Educação Não Formal, Inclusão social.

1. INTRODUÇÃO

Na atualidade, a Animação Sociocultural (ASC) em Portugal, e noutros países, encontra-se num estágio de desenvolvimento e adaptação às transformações sociais existentes. Impõe-se a sua afirmação crescente uma vez que urge promover atividades que se inscrevam na aplicação de metodologias de cidadania e participação social, capazes de fomentar o desenvolvimento e autonomia das pessoas e dos territórios.

Através da sua intervenção socioeducativa, em contexto não-formal, contribui para a mitigação dos problemas sociais com os quais nos debatemos, nomeadamente: desintegração social, cultura, familiar, política e educativa; debilidade dos movimentos sociais; o respeito e compreensão pela multiculturalidade; desigualdades sociais e territoriais; envelhecimento populacional, entre outros.

O curso de ASC da Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto (ESECED) do Instituto Politécnico da Guarda (IPG), tem procurado ao longo da sua existência adaptar o seu plano de estudos às transformações sociais ocorridas e, consequentemente, às necessidades dos nossos alunos, futuros animadores, no desenvolvimento de competências capazes de dar respostas aos contextos de atuação e públicos com os quais poderão vir a desenvolver a sua atividade profissional.

Para o presente artigo apresentaremos duas experiências de trabalhos desenvolvidos no âmbito da Animação de Idosos e Animação Sociocultural com Crianças e Jovens.

2. ANIMAÇÃO SOCIOCULTURAL - BREVE ENQUADRAMENTO

É difícil precisar cronologicamente a origem da ASC, no entanto pelos seus antecedentes compreendemos como ASC quaisquer ações com dimensões sociais, culturais e educativas que tenham como objetivos dinamizar programas junto das populações.

Vários autores apontam para o fato das suas origens estarem relacionadas com a sociedade industrial e com a crise belicista que se viveu na Europa na primeira metade do século XX. Neste período, procurava-se na educação não formal uma solução para os problemas humanos e sociais tais como a pobreza, a exclusão económica e cultural, o abandono de menores e a delinquência (Lopes, 2010).

Existem inúmeras definições e concepções relativas à Animação Sociocultural. Apesar das suas diferenças existe um ponto que é transversal a todas: a ASC trabalha em prol do desenvolvimento dos indivíduos inseridos nas suas comunidades valorizando as suas potencialidades e promovendo a sua participação individual e coletiva.

Entendemos o conceito de ASC segundo um conjunto de práticas sociais que visam estimular a iniciativa e a participação das populações no processo do seu próprio desenvolvimento, e na dinâmica global da vida sociopolítica em que estão integrados (UNESCO, 1996).

Para Peres (2007, p. 16), a ASC é ... um processo que consciencializa as pessoas na transformação das suas realidades e, também, as conduz ao esforço coletivo de reformular a sociedade, em alcance local e global (...).

De acordo com Ventosa (2014), as coordenadas da ASC estão delimitadas por três conceitos: a Democracia, a Cultura e a Educação. Assim, o objetivo último da ASC, de acordo com o autor, é

Educar para la democracia através de la prática cultural. Consideramos portanto a ASC como a Didáctica de la Participación cuyo objeto o finalidad consiste en enseñar a participar involucrando a las personas en proyectos socioculturales de su interés para liberar y desplegar sus capacidades (p.14) Ventosa (2014).

Não podemos dissociar a Animação Sociocultural da educação não formal, uma vez que, ao trabalhar com os indivíduos, de acordo com as suas necessidades, a ASC apresenta-se como uma estratégia de inclusão social, que se diferencia de outras práticas socioculturais pelo facto de desenvolver ações cujos objectivos passam pela integração e promoção individual e comunitária (Conejos e Gonzalez 2010).

Falar em âmbitos de ASC significa ter presente a perspetiva tridimensional respeitante às suas estratégias de intervenção:

- Dimensão etária: infantil, juvenil, adultos, terceira idade;
- Espaço de intervenção: animação urbana, animação rural;
- Pluralidades de âmbitos ligados a setores de áreas temáticas, como por exemplo: a educação, o teatro os tempos livres, a saúde, o ambiente, o turismo, a comunidade, o comércio, o trabalho, entre outros, (Trilla 2001).

Estes âmbitos implicam o recurso a um vasto conjunto de designações compostas, para identificar as suas múltiplas atualizações e formas concretas de atuação: Animação Socioeducativa, Animação Cultural, Animação Teatral, Animação Comunitária, Animação Turística, Animação Infantil, Animação na Terceira Idade, Animação Desportiva, Animação Juvenil, Animação de Museus, entre outros.

A emergência de novos âmbitos temáticos é determinada por uma dinâmica social em constante mudança, que origina a permanente promoção de relações interpessoais, comunicativas, humanas, solidárias, educativas e comprometidas com o desenvolvimento e a autonomia.

Quadro 1 - Plano de Estudos da Licenciatura em Animação Sociocultural (continuação)

Unidades Curriculares	Tipo	Ects
Animação na Infância e Juventude	PS	5
Arte e de Expressão Plástica	PS	5
Cidadania e Educação Social	PS	5
Modelos e Práticas de Educação de Adultos	PS	5
Animação em Públicos com necessidades Educativas Especiais	PS	5
Animação Multime-dia	PS	5
Animação Teatral	PS	5
Empreendedorismo Social	PS	5
Estudos Artísticos	PS	5
Gerontologia Educativa	PS	5
Animação de Idosos	PS	5
Animação Turística	PS	5
Artes Performativas	PS	5
Ativ. de Mestrado e Técnicas de Expressão Plástica	PS	5
Organização de Eventos	PS	5
Técnicas de Animação Territorial	PS	5
Programas e Projectos em Animação Sociocultural-Projeto	PS	5
Estágio	PS	5

Fonte- Diário da República, 2ª Série, Nº 192, 6 de Outubro de 2014

O objectivo deste plano de estudos passa pela formação de alunos com as seguintes competências: conceber e coordenar processos de diagnóstico sociocultural, bem como pelo planejar, executar, gerir, acompanhar e avaliar projetos, programas e planos de ASC; investigar, integrado ou não em equipas multidisciplinares, o grupo alvo e o seu meio envolvente, diagnosticando e analisando situações de risco e áreas de intervenção sob as quais atuar; planejar e implementar projetos de intervenção comunitária; planejar, organizar e promover/ desenvolver atividades de carácter educativo, cultural, desportivo, social, lúdico, turístico e recreativo, em contexto institucional, na comunidade ou ao domicílio, tendo em conta o serviço em que está integrado e as necessidades do grupo e dos indivíduos, com vista a melhorar a sua qualidade de vida e a qualidade da sua inserção e interação social; incentivar, fomentar e estimular as iniciativas dos indivíduos para que se organizem e decidam o seu projeto lúdico ou social, dependendo do grupo alvo e dos objetivos da intervenção, entre outros.

Assim, o licenciado em ASC está habilitado a desenvolver a sua atividade em sectores do mercado que combinem a animação com a intervenção social em diferentes contextos nomeadamente:

infância, juventude, idade adulta, terceira idade;

- justiça, bem-estar social, cultura, educação;
- atividade na administração local, autarquias;
- centros sociais públicos ou privados de acolhimento (ONG's, associações, fundações, entre outros).

4. EXEMPLOS DE CONTEXTOS DE ATUAÇÃO

Como já tivemos oportunidade de referir, são múltiplos os âmbitos e contextos de atuação de um Animador Sociocultural. No último ano da licenciatura, os nossos alunos desenvolvem o seu estágio curricular em diversas instituições onde aplicam os conhecimentos apreendidos. Passamos a apresentar alguns exemplos que se enquadraram no âmbito etário.

a) Animação de Idosos

O contexto geográfico em que se insere a nossa instituição de ensino caracteriza-se, em termos demográficos, por um acentuado envelhecimento da população, com índices superiores a 130% (INE, 2015). Deste modo, as instituições de apoio a idosos são uma necessidade crescente, assim como os técnicos necessários para trabalhar com esta população.

A Animação de Idosos surge em resposta a uma ausência ou diminuição da sua atividade e das relações sociais.

Para preencher esse vazio, a ASC trata de favorecer a emergência de uma vida centrada à volta do indivíduo ou do grupo, concebendo a ideia de progresso das pessoas idosas através da sua integração e participação voluntária em tarefas colectivas, nas quais a cultura tem um papel estimulante (Lopes, 2007).

As várias finalidades da Animação de idosos podem ter cabimento em múltiplos programas institucionais, tais como: promoção do bem-estar pessoal, grupal e comunitário dos indivíduos; tentar melhorar a qualidade de vida e saúde integral (física, mental e social); fazer com que o processo de envelhecimento seja normal sem traumas, dores, etc.; proporcionar o desenvolvimento das capacidades, habilidades e destrezas dos idosos; promover a realização pessoal dos idosos; motivar os idosos de forma a torna-los mais ativos, participantes, críticos, criativos, solidários e úteis na sociedade; estimular a educação e formação permanentes; desenvolver atitudes críticas perante a vida, mediante a animação de grupos de reflexão e debate (Limón e Crespo, 2002).

Um dos exemplos que apresentamos remete para o trabalho desenvolvido com idosos no Centro Paroquial de Cultura e Assistência da Freguesia da Benesperra, distrito da Guarda.

Após a realização de um diagnóstico dos utentes e do meio envolvente da referida instituição, cujo objetivo é apoiar e garantir os direitos e as necessidades das pessoas idosas e da comunidade envolvente de forma integral e personalizada, a aluna estagiária desenvolveu um conjunto de actividades conducentes à promoção do bem-estar dos utentes.

Assim, dinamizaram-se actividades físico-motoras, de expressão oral e corporal, de expressão plástica, actividades lúdicas e cognitivas, de acordo com as pretensões dos diferentes indivíduos e com as suas necessidades, cujos objectivos gerais se apresentam no Quadro 2.

Quadro 2 - Objetivos Gerais

Objetivos Gerais	
Atividade Cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> - Aumentar a actividade cerebral; - Retardar os efeitos da perda de memória; - Prevenir o surgimento de doenças degenerativas;
Atividade Físico-motora	<ul style="list-style-type: none"> - Estimular as capacidades físicas; - Contribuir para colmatar o sedentarismo; - Assegurar as condições de bem-estar; - Promover a saúde;
Atividade de Expressão Plástica	<ul style="list-style-type: none"> - Estimular a precisão manual; - Estimular a criatividade;
Atividade de Expressão Oral e Corporal	<ul style="list-style-type: none"> - Incentivar o relacionamento entre residentes; - Levar ao auto e hetero conhecimento; - Partilhar experiências e vivências; - Unificar o grupo.

Fonte - Própria

Por exemplo, através da aplicação de jogos (Figura 2, 3 e 4), pretendeu-se estimular aptidões ao nível da leitura e da memória; aumentar a atividade cerebral dos idosos; fomentar dinâmicas de grupo; promover a integração de todos os indivíduos, entre outras.



Figura 2 - Dominó. Fonte - Própria



Figura 3 - Jogo do Galo. Fonte - Própria

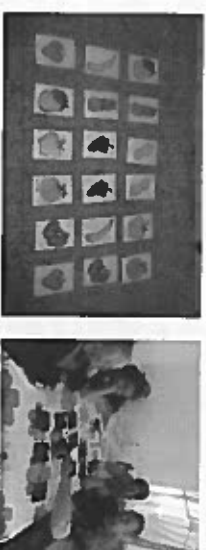


Figura 4 - Jogo dos Pares. Fonte - Própria

b) Animação Socioeducativa na Infância e Juventude

A Animação Socioeducativa surge num contexto de educação não formal e tende a uma educação global e permanente de caráter lúdico, criativo e participativo. Esta visa promover e dinamizar a cultura de um grupo, envolvendo-os nesse processo de forma a aumentar a auto estima do indivíduo, grupo ou comunidade.

Entendo a Animação Socioeducativa como uma área da Animação Sociocultural que se dedica ao trabalho com as crianças e pré adolescentes fora do contexto escolar (institucional), contribuindo para o seu desenvolvimento biopsicossocial através da prática de atividades em que seja feito um apelo à criatividade, afirmação pessoal e inserção na realidade próxima...." (Trilla, 2001)

A Animação Socioeducativa apresenta-se como uma ação assente em colónias de férias, campos de férias, acampamentos e outras atividades de ar livre destinadas à infância e adolescência. Decorre, normalmente, ora como atividade complementar à escola, ora como ação mais prolongada e levada a cabo em épocas de férias escolares.

Neste sentido uma aluna da licenciatura de ASC da ESECD esteve a estagiar no Centre Obert - Xirinxina situado na cidade de Roquetes, Espanha. Este entrou em funções no ano letivo de 2006/2007 por iniciativa da Câmara Municipal local.

Dispõe de um serviço diurno com tarefas socioeducativas em tempos livres, que tem como objetivos suportar, estimular e potenciar o desenvolvimento da personalidade das crianças, assim como a aquisição de aprendizagens básicas e recreativas de forma a compensar algumas deficiências sociais. O centro destina-se a crianças dos seis aos doze anos, dando prioridade às crianças sinalizadas pela segurança social, a maioria delas provenientes de famílias imigrantes.

No Centre Obert - Xirinxina, e durante o período de estadia da aluna de ASC, desenvolveram-se atividades de expressão plástica, físico-motora, animação musical, entre outras, subjacentes ao tema Descobrir Portugal. Este tema surgiu da curiosidade que as crianças demonstraram pelo conhecimento da cultura do país da animadora, aluna estagiária do curso de ASC da ESECD. Assim, como objetivos gerais definiram-se os referidos no Quadro 3.

Quadro 3 - Objetivos Gerais

Objetivos Gerais	
Atividade Físico-motora	<ul style="list-style-type: none"> - Favorecer e desenvolver a confiança no grupo; - Estimular e desenvolver a motricidade; - Fomentar o desportivismo; - Trabalhar a concentração
Atividade de Expressão Plástica	<ul style="list-style-type: none"> - Estimular a motricidade fina; - Estimular a imaginação e criatividade; - Desenvolver o contacto com uma nova língua;
Atividade de Expressão Oral e Corporal e Musical	<ul style="list-style-type: none"> - Trabalhar a capacidade de concentração; - Estimular a criatividade; - Desenvolver a imaginação; - Estimular a capacidade rítmica;

Fonte - Própria

No contexto da temática apresentada, foram realizadas diversas atividades, tais como: elaboração da bandeira portuguesa; trabalhos de tecelagem, recorte e colagem; leitura de contos portugueses; coreografia de uma música portuguesa; visualização de filmes temáticos; jogos, entre outros (Figura 5).



Figura 5 - Exemplos de atividades desenvolvidas.

Fonte - Própria

5. CONCLUSIONES

Acabámos de entrar no século XXI e continuamos a assistir a inúmeras alterações na sociedade e no modo como se desenrola a vivência dentro dela. Como participantes ativos nesta estrutura estamos cientes do esforço que representa ter um curso de licenciatura de Animação Sociocultural numa Escola Superior de Educação e das várias possibilidades que se abrem aos alunos que aqui frequentam este curso.

Neste artigo referenciámos o que é a Animação Sociocultural segundo alguns autores, as suas diversas perspetivas, apresentando dois exemplos relacionados com estas vertentes: Animação de Idosos e a Animação Socioeducativa na Infância e Juventude.

Concluimos que a primeira reveste-se cada vez mais de uma importância extrema face à situação demográfica do nosso país, podemos mesmo afirmar que é uma situação similar à grande maioria dos países europeus, como tal entender a sua problemática e apresentar soluções que minimizem estes problemas faz parte do papel ativo da nossa Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto. O curso de Animação Sociocultural permite-nos dar algumas respostas nesse sentido. A segunda, indo ao encontro da Infância e Juventude, também se reveste de um papel fundamental, este público-alvo formará a sociedade do amanhã.

Estas duas vertentes da Animação ajudam a evitar o cada vez maior fosso existentes entre estes dois sectores da sociedade, cabe à escola ajudar a minimizar estas diferenças.

A Escola (e a educação) deve estar atenta aos constantes progressos, tecnológicos e científicos, de maneira a formar cidadãos integrados, responsáveis e com conhecimento do seu papel na sociedade.
(João Marrana)

Após a realização de um diagnóstico dos utentes e do meio envolvente da referida instituição, cujo objetivo é apoiar e garantir os direitos e as necessidades das pessoas idosas e da comunidade envolvente de forma integral e personalizada, a aluna estagiária desenvolveu um conjunto de actividades conducentes à promoção do bem-estar dos utentes.

Assim, dinamizaram-se actividades físico-motoras, de expressão oral e corporal, de expressão plástica, actividades lúdicas e cognitivas, de acordo com as pretensões dos diferentes indivíduos e com as suas necessidades, cujos objectivos gerais se apresentam no Quadro 2.

Quadro 2 - Objetivos Gerais

Objetivos Gerais	
Atividade Cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> - Aumentar a actividade cerebral; - Retardar os efeitos da perda de memória; - Prevenir o surgimento de doenças degenerativas;
Atividade Físico-motora	<ul style="list-style-type: none"> - Estimular as capacidades físicas; - Contribuir para colmatar o sedentarismo; - Assegurar as condições de bem-estar; - Promover a saúde;
Atividade de Expressão Plástica	<ul style="list-style-type: none"> - Estimular a precisão manual; - Estimular a criatividade;
Atividade de Expressão Oral e Corporal	<ul style="list-style-type: none"> - Incentivar o relacionamento entre residentes; - Levar ao auto e hetero conhecimento; - Partilhar experiências e vivências; - Unificar o grupo.

Fonte - Própria

Por exemplo, através da aplicação de jogos (Figura 2, 3 e 4), pretendeu-se estimular aptidões ao nível da leitura e da memória; aumentar a atividade cerebral dos idosos; fomentar dinâmicas de grupo; promover a integração de todos os indivíduos, entre outras.



Figura 2 - Dominó. Fonte - Própria



Figura 3 - Jogo do Galo. Fonte - Própria

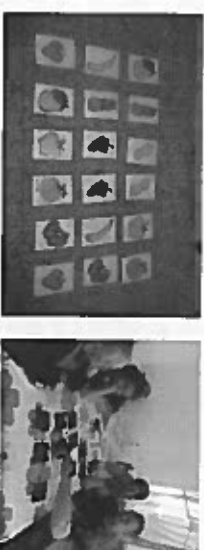


Figura 4 - Jogo dos Pares. Fonte - Própria

b) Animação Socioeducativa na Infância e Juventude

A Animação Socioeducativa surge num contexto de educação não formal e tende a uma educação global e permanente de caráter lúdico, criativo e participativo. Esta visa promover e dinamizar a cultura de um grupo, envolvendo-os nesse processo de forma a aumentar a auto estima do indivíduo, grupo ou comunidade.

Entendo a Animação Socioeducativa como uma área da Animação Sociocultural que se dedica ao trabalho com as crianças e pré adolescentes fora do contexto escolar (institucional), contribuindo para o seu desenvolvimento biopsicossocial através da prática de atividades em que seja feito um apelo à criatividade, afirmação pessoal e inserção na realidade próxima... (Trilla, 2001)

A Animação Socioeducativa apresenta-se como uma ação assente em colónias de férias, campos de férias, acampamentos e outras atividades de ar livre destinadas à infância e adolescência. Decorre, normalmente, ora como atividade complementar à escola, ora como ação mais prolongada e levada a cabo em épocas de férias escolares.

Neste sentido uma aluna da licenciatura de ASC da ESECD esteve a estagiar no Centre Obert - Xirinxina situado na cidade de Roquetes, Espanha. Este entrou em funções no ano letivo de 2006/2007 por iniciativa da Câmara Municipal local.

Dispõe de um serviço diurno com tarefas socioeducativas em tempos livres, que tem como objetivos suportar, estimular e potenciar o desenvolvimento da personalidade das crianças, assim como a aquisição de aprendizagens básicas e recreativas de forma a compensar algumas deficiências sociais. O centro destina-se a crianças dos seis aos doze anos, dando prioridade às crianças sinalizadas pela segurança social, a maioria delas provenientes de famílias imigrantes.

No Centre Obert - Xirinxina, e durante o período de estadia da aluna de ASC, desenvolveram-se atividades de expressão plástica, físico-motora, animação musical, entre outras, subjacentes ao tema Descobrir Portugal. Este tema surgiu da curiosidade que as crianças demonstraram pelo conhecimento da cultura do país da animadora, aluna estagiária do curso de ASC da ESECD. Assim, como objetivos gerais definiram-se os referidos no Quadro 3.

Quadro 3 - Objetivos Gerais

Objetivos Gerais	
Atividade Físico-motora	<ul style="list-style-type: none"> - Favorecer e desenvolver a confiança no grupo; - Estimular e desenvolver a motricidade; - Fomentar o desportivismo; - Trabalhar a concentração; - Estimular a motricidade fina; - Estimular a imaginação e criatividade;
Atividade de Expressão Plástica	<ul style="list-style-type: none"> - Desenvolver o contacto com uma nova língua; - Trabalhar a capacidade de concentração; - Estimular a criatividade; - Desenvolver a imaginação; - Estimular a capacidade rítmica;
Atividade de Expressão Oral e Corporal e Musical	

Fonte - Própria

No contexto da temática apresentada, foram realizadas diversas atividades, tais como: elaboração da bandeira portuguesa; trabalhos de tecelagem, recorte e colagem; leitura de contos portugueses; coreografia de uma música portuguesa; visualização de filmes temáticos; jogos, entre outros (Figura 5).



Figura 5 - Exemplos de atividades desenvolvidas.

Fonte - Própria

5. CONCLUSIONES

Acabámos de entrar no século XXI e continuamos a assistir a inúmeras alterações na sociedade e no modo como se desenrola a vivência dentro dela. Como participantes ativos nesta estrutura estamos cientes do esforço que representa ter um curso de licenciatura de Animação Sociocultural numa Escola Superior de Educação e das várias possibilidades que se abrem aos alunos que aqui frequentam este curso.

Neste artigo referenciámos o que é a Animação Sociocultural segundo alguns autores, as suas diversas perspetivas, apresentando dois exemplos relacionados com estas vertentes: Animação de Idosos e a Animação Socioeducativa na Infância e Juventude.

Concluímos que a primeira reveste-se cada vez mais de uma importância extrema face à situação demográfica do nosso país, podemos mesmo afirmar que é uma situação similar à grande maioria dos países europeus, como tal entender a sua problemática e apresentar soluções que minimizem estes problemas faz parte do papel ativo da nossa Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto. O curso de Animação Sociocultural permite-nos dar algumas respostas nesse sentido. A segunda, indo ao encontro da Infância e Juventude, também se reveste de um papel fundamental, este público-alvo formará a sociedade do amanhã.

Estas duas vertentes da Animação ajudam a evitar o cada vez maior fosso existentes entre estes dois sectores da sociedade, cabe à escola ajudar a minimizar estas diferenças.

A Escola (e a educação) deve estar atenta aos constantes progressos, tecnológicos e científicos, de maneira a formar cidadãos integrados, responsáveis e com conhecimento do seu papel na sociedade.
(João Marrana)

LAS REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- ANDER-EGG, E. (2000). Metodología de la Animación Sociocultural. San Pablo, Madrid.
- GUTIÉRREZ, R. (1997). El juego de grupo como elemento educativo, Editorial CCS, Madrid.
- LIMÓN, M., CRESPO, J. (2002). Grupos de debate para mayores. (1ª ed). Narcea, Madrid.
- LOPES, M. S. et al (2010). Animación e bem-estar Psicológico - Metodologías de Intervención Sociocultural e Educação, (1ª ed). Chaves.
- LOPES, M. S. et al (2007). Animação Sociocultural - Novos Desafios, (1ª ed). Associação Portuguesa de Animação e Pedagogia, Amarante.
- MOULINIER, P. (1977). A La formation des animateurs Culturels. Dossier 18-19. UNESCO, Paris.
- PERES, A.N. e LOPES, M. (2007). Animação Sociocultural - Novos Desafios. Associação Portuguesa de Animação e Pedagogia, Braga.
- TRILLA, J. (2001). Animación Sociocultural, Teorías, Programas e Ambitos. (2ª ed). Editorial Ariel, Lisboa.
- UNESCO (1996): Educação: um Tesouro a Descobrir. Edições Asa, Rio Tinto.
- VENTOSA, Víctor J. (2014). Animación Turística, Perfil profesional, metodología y práctica. Editorial CCS, Madrid.
- VENTOSA, Víctor J. (2007). "Animação Sociocultural na Europa", in PERES, Américo Nunes e LOPES, Marcelino de Sousa, Animação Sociocultural - Novos Desafios, Associação Portuguesa de Animação e Pedagogia (APAP), Braga.
- VENTOSA, V. J. (coord.) (2006). Perspectivas Actuales de la Animación Sociocultural: cultura, tiempo libre y participación social, Editorial CCS, Madrid.
- Diário da República, 2ª Série, Nº 192, 6 de Outubro de 2014. <http://pt.slideshare.net/marranajoao/animao-sociocultural-9653203?related=2> em Outubro de 2011

LA PEDAGOGÍA ACTIVA DE PLANETA CALARÚ

Ruth Gómez Amezcua
C.I. Planeta Calarú
planetacalaru@gmail.com

Resumen:

La Pedagogía Activa es un movimiento pedagógico surgido a finales del siglo XIX, que se aleja de la pedagogía tradicional por considerarla autoritaria, competitiva, pasiva y alejada de los intereses de los niños/as. La pedagogía activa es una educación práctica, vital, participativa, democrática, colaborativa y motivadora.

Así es el método que llevamos a cabo en Planeta Calarú. Consideramos que las funciones del educador son atender y respetar al niño/a en sus necesidades fisiológicas, higiénicas, de alimentación y de salud, y acompañarlo en su desarrollo emocional e intelectual propio, ofreciendo diversas situaciones y materiales estimulantes adecuados, para que el niño/a llegue a desarrollar sus capacidades y talentos por sí mismo, sin dirigirlo ni contaminarlo.

Palabras clave: pedagogía activa, Planeta Calarú, educación infantil, inteligencias múltiples.